TEMAT: **Zagrożenia dla zdrowia i rozwoju wynikające z niewłaściwego wyboru gier komputerowych – 1 godz.**

CELE OGÓLNE

* kształcenie nawyków świadomego wyboru gier komputerowych zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* zdobywa wiedzę na temat Europejskiego Systemu Klasyfikacji Gier Komputerowych PEGI
* samodzielnie odczytuje i wyjaśnia symbolikę wybranych elementów systemu PEG
* zna zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego wyboru gier komputerowych
* zna korzyści wynikające z grania w gry komputerowe

METODY:

* pogadanka połączona z prezentacją multimedialną
* film

 ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

* zestaw komputerowy
* głośniki
* projektor

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Podanie tematu i uświadomienie uczniom celu zajęć.

Nauczyciel odczytuje czytankę pt. „Dobry wybór”. Później kieruje rozmowę na temat zasad wyboru odpowiedniej gry komputerowej. Zadaje pytania:

- Czego dowiedziały się dzieci od sprzedawczyni?

- Na co należy zwrócić uwagę kupując gry komputerowe?

- Co może się stać, gdy dziecko gra w grę nie przeznaczoną dla niego?

Faza realizacyjna

Prezentacja Europejskiego Systemu Klasyfikacji Gier Komputerowych PEGI. Uczniowie/uczennice samodzielnie wyjaśniają znaczenie wybranych symboli. Nauczyciel poprawia błędy. Nauczyciel objaśnia, że jeśli na opakowaniu gry znajduje się symbol PEGI OK oznacza to, że gra jest bezpieczna nawet dla najmłodszego odbiorcy. Oznaczenia PEGI znaleźć można nie tylko na pudełkach gier komputerowych. Gry zamieszczane na portalach i stronach internetowych również podlegają temu systemowi oznaczeń.

Następnie nauczyciel przedstawia prezentację pt. „Gry komputerowe -korzyści i zagrożenia”, podczas której wspólnie z uczniami omawiają poszczególne slajdy.

 Faza podsumowująca

Uczniowie oglądają film „Komputeromania” z kilku kreskówek programu "3... 2... 1... Internet!".